

# Mono for Android dp->pixel pixel -> dp

Zum Thema Mono for Android findet man bisher ja leider sehr wenig. Ein Problem, auf das man bei der Android Entwicklung recht schnell trifft sind die "Density-independent Pixels" (dp). Häufig muss man "normale" Pixel (px) in "dp" umrechnen oder umgekehrt. Dazu erstellt man sich am besten eine Hilfsklasse:

## Quellcode

```
1. static class Units
2. {
3.     static public int ConvertToDp(Activity context, int px)
4.     {
5.         var d = context.WindowManager.DefaultDisplay;
6.         var m = new DisplayMetrics();
7.         d.GetMetrics(m);
8.         var dpi = m.DensityDpi;
9.         return px * 160 / dpi;
10.    }
11. }
12. static public int ConvertToPx(Activity context, int dp)
13. {
14.     var d = context.WindowManager.DefaultDisplay;
15.     var m = new DisplayMetrics();
16.     d.GetMetrics(m);
17.     var dpi = m.DensityDpi;
18.     return dp * (dpi / 160);
19. }
20. }
21. }
```

Alles anzeigen